

2. Бязлепкіна, А. Наіўны лес / А. Бязлепкіна // Звязда. – 2012. – 9 лют.
3. Бязлепкіна, А. Няходжаны Сусвет / А. Бязлепкіна // Звязда. – 2012. – 19 крас.
4. Бязлепкіна, А. Па-за канонам / А. Бязлепкіна // Звязда. – 2012. – 9 лют.

**Дар'я Гиргель**

*Белорусский государственный университет*

### **АКТЕРСКАЯ ИГРА В КИНО КАК ЭЛЕМЕНТ СОВРЕМЕННОЙ МЕДИАКУЛЬТУРЫ**

В 2009 году на экраны мира вышел фильм Дж. Кэмерона «Аватар». В 2010 году фильм был номинирован на премию «Оскар» в девяти категориях, включая «Лучший фильм», но остался без актерских номинаций. В СМИ обсуждались различные аспекты создания фильма, такие, например, как «технология захвата», которая позволяет камере считывать игру актеров в компьютер с помощью датчиков, после чего электронная «версия» актера помещается в то место, где по сценарию происходит действие снимаемой сцены. Дж. Кэмерон был уверен, что данная технология способна на 100 % передавать игру живых актеров, и полагал, что фильм будет заслуженно номинирован в актерских категориях. Однако актерская составляющая «Аватара» вызвала как в среде кинокритиков, так и в среде актеров споры о настоящем и будущем актерской профессии в кино. В феврале 2010 года в «Чикаго Трибьюн» вышла публикация «Заслуживают ли актеры «Аватара» признания?» Вопрос, вынесенный в название статьи, задает вектор размышлений о статусе актера и значении актерской игры в современной медиакультуре.

Актерская игра в игровом кино – один из наименее изученных аспектов киноведения. Причина такого невнимания к актеру на экране заключается в том, что теоретики кино долгое время источником значений фильма полагали монтаж. Следствием такого подхода является практически полное отсутствие серьезных исследований актерской игры в кино.

Необходимо отметить, что каждая попытка анализа актерской игры в кино поднимает ряд существенных вопросов, ответы на которые найти непросто. Как игра в кино может быть определена? Что составляет актерскую игру на экране? Какое значение имеет киноактер? Постановка этих вопросов связана с утверждением признания важности актерской игры при анализе фильма. Анализ актерской игры станет стоящим и необходимым упражнением только тогда, когда будет понятно, что актер влияет на смыслы фильма определенным образом. Точное описание или анализ актерской игры шаг за шагом едва фиксирует эффект от актерской игры в самом фильме. Постоянные, едва уловимые изменения выражения лица и интонаций голоса, из которых в большей степени состоит актерская игра в кино, легко понимаемы в контексте фильма, но трудны для анализа.

Следует различать представление и игру. Представление – категория более широкая, чем игра. Игра – это вариант представления. Игра связана с драматургией и выдвигает на первый план характер героя, действующее лицо. Анализируя актерскую игру в кино, необходимо различать актеров и художественные характеры. Характеры не являются причиной жестов и выражений, которые видит и слышит зритель в фильме, но актеры являются источниками «видимого» на экране. Киноперсонаж не существует отдельно от актера, который воплощает его в фильме.

Актер в кино играет роль, создает характер. Игра актера подразумевает «как». По сути, игра – это то, что актер делает, каким образом осуществляет те действия, которые прописаны в сценарии, как произносит реплики, написанные сценаристом. Игра актера в фильме состоит из деталей, которые видит и слышит зритель. Американский исследователь кино Дж. Нэрмор подчеркивает, что фильмы зависят от формы коммуникации, в которой смыслы выражаются действием, проигрываются [1, с. 2]. Смыслы фильма определяются мастерством актеров сделать видимым невидимое. Невидимое – это характер киноперсонажа, его сущностные черты. Ф. Коппола говорил, что для него самое трудное показать, о чем думает герой фильма, то есть

перевести в видимый план невидимое. С этой задачей сталкивается также и актер, когда выбирает, из каких деталей будет состоять рисунок его роли. Характер героя в кино создается не только, но в большой степени с помощью использования тела и голоса актера. Специфические актерские жесты и выражения лица создают впечатление зрителей о характере киноперсонажа. Жест – внешний знак, в котором проявляется внутренний мир героя фильма. Элементы актерской игры – жесты и голосовые интонации, выражение лица, положение тела, походка – образуют прозрачное окно, через которое видны характеры героев фильма.

Зритель часто не обращает внимания на игру актера в кино, принимая ее как нечто естественное, не требующее особого мастерства. Зритель видит на экране людей и автоматически склонен думать, что видит их естественное поведение, снятое камерой. Детали актерской игры упускаются зрителем из вида. Это случается особенно часто, когда актерская игра состоит из жестов и выражений лица, близких и знакомых зрителю, и он полагает, что актер просто переносит в кино свою манеру поведения в обычной жизни. Но забывается, что элементы актерской игры создаются актером и тщательно отбираются режиссером с целью включения их в фильм.

Задача, которая стоит перед актером, – сделать жесты, движения, выражения лица своего персонажа читаемыми для зрителей, так как актерская игра в кино зависит от умения зрителей читать, понимать знаки актерской игры. То, что увидит зритель, определяется в конечном итоге тем, насколько натренированы его глаза видеть и следить за нюансами актерской игры. Зритель в процессе «чтения» соединяет вместе актера и его персонаж. Интерпретация и оценка актерского мастерства является результатом зрительской оценки, «стал» или нет актер персонажем, насколько реален персонаж для зрителя. В соответствии с этим подходом выработался общепринятый язык таких прилагательных, как «правдоподобный», «правдивый», «реалистический», чтобы описать «настоящую» игру актера в кино. Но следует помнить о том, что киноперсонажи – это не реальные люди и не нужно их судить по стандартам реальной жизни,

повседневного поведения и психологии. Актерское воплощение киноперсонажа должно анализироваться по «законам» фильма, в котором этот киноперсонаж присутствует.

*Літаратура*

1. Naremore, J. Acting in the Cinema/ J. Naremore. – Berkely: University of California Press, 1988.

**Арцём Кавалеўскі**

*Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт*

**ТРАНСФАРМАЦЫЯ МЕТАДАЛАГІчнай ПАРАДЫГМЫ  
Ў ЛІТАРАТУРНАЙ КРЫТЫЦЫ ПАЧАТКУ ХХІ СТАГОДДЗЯ**

Сітуацыя, якая склалася сёння ў гуманітарных дысцыплінах вакол аналізу і прынцыпаў вывучэння феномена мастацкага (паэтычнага) тэксту, характарызуецца шматаспектнасцю, надзвычайнай складанасцю і неадназначнасцю ў выбары метадаў і прыёмаў даследавання, што звязана, у першую чаргу, з трансфармацыяй, зрушэннем метадалагічнай парадыгмы ў галіне гуманітарных і сацыякультурных даследчых плоскасцей.

Спецыфіка сучаснага гуманітарнага пазнання заключаецца ў тым, што даследчык вольны не толькі ў актуалізацыі пэўнага аспекту абранай тэмы, але і ў выбары прадмета, аб'екта даследавання, арганізацыі даследчага поля. Пры гэтым вызначальную ролю адыгрывае не столькі актуальнасць тэмы, колькі здольнасць аўтара сфармуляваць, вызначыць, актуалізаваць у сваёй рабоце новы вектар абранай праблемы.

Улічваючы насычанасць або нават перанасычанасць і дынаміку працэсаў стварэння сучаснай навукі, у тым ліку і гуманітарнай, даволі складана настойваць на ўнікальнасці і эксклюзіўнасці выбару тэматыкі даследавання, а тым больш прэтэндаваць на яе выключнасць і наватарства. Характарызуючы сучасную філалагічную навуку, неабходна адзначыць, што ў поле даследчыцкіх інтарэсаў філолагаў трапляюць амаль усе аспекты гуманітарных ведаў. А гэта, у сваю чаргу, непазбежна прыводзіць да выкарыстання метадаў і прыёмаў